

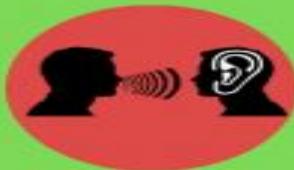


4 JUEGOS SENSORIALES PARA HACER EN CASA

Hoy aprenderemos 4 juegos que exigen estar muy atento y ayudarán a concentrarnos en el "aquí y ahora". ¿Te atreves a ponerlos en práctica?

1. ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS

Se juega en parejas y el objetivo es encontrar las diferencias.



2. ATENTOS CON EL OIDO.

Se asocia una señal sonora a una acción motora. ¿Cuántas? Tantas como se puedan. Ganará la persona que sea capaz de asociar más sonidos a las señales acústicas.

3. CUIDADO QUE TE LA PEGAS

El objetivo del juego es pasar de un punto A a otro B sin tocar ningún obstáculo con los ojos tapados.



4. JUEGO DE SIMÓN DICE...

Una persona hace de director. La otra/s persona/s hacen lo que dice el director. El director tiene que intentar confundir a las personas que dirige.



Hoy queremos compartir unos juegos sensoriales que ayudarán a pasar un rato divertido y concentrado, sin poder pensar en nada más. ¡¡VAMOS!!

Juegos sensoriales y actividad física.

1. Encuentra las diferencias.

Se juega en parejas y el objetivo es encontrar las diferencias. Vamos a imaginar que están jugando Antonio y Laura.

- Antonio toma una posición en modo estatua.
- Laura observa muy bien la estatua.
- Laura se da la vuelta.
- Antonio tiene que modificar alguna posición de su cuerpo.
- Antonio tiene que avisar a Laura de que se puede dar la vuelta.
- Laura tiene que adivinar qué modificación se ha llevado a cabo.

Nota 1: Se puede restringir los movimientos de la estatua tanto en número como en segmento corporal. Ejemplo: tres diferencias como máximo y sólo se pueden mover brazos y manos.

Nota 2: Se puede jugar en grupo. 2-3-4 personas, se ponen en estatua y una observa, luego tiene que encontrar las diferencias.

2. Atentos con el oído.

Se asocia una señal sonora a una acción motora. ¿Cuántas? Tantas como se puedan. Ganará la persona que sea capaz de asociar más sonidos a las señales acústicas.

*Se comienza explicando la asociación.

*Por ejemplo: Laura dice si doy una palmada, te tienes que sentar en el suelo (seguimos con Laura y Antonio).

*Laura añade más asociaciones: si se dice "hola caracola", tienes que dar un salto.

*Y una tercer asociación: si doy un pisotón en el suelo, te tienes que quedar en equilibrio con un solo pie.

*Antonio se tapa los ojos.

*Laura comienza a hacer sus sonidos y Antonio comienza a realizar las acciones.

*Si Antonio no comete ningún error, hay que añadir más asociaciones.

*Laura añade: cuando diga "ki" te tienes que tumbar boca arriba.

*Y se comienza a hacer los sonidos.

*Se puede aumentar la velocidad.



- *Cuando Antonio falle.
- *Se cambia el turno. Y es Antonio quien dice qué sonido asocia a qué acción. Comienza con 3 y luego va añadiendo.
- *Si Laura comete algún error... cambio.
- *Y Laura prosigue con los 4 sonidos que ya tenía. A los que irá sumando en caso que Antonio no cometa ningún error.
- *Ganará el juego quien después de 20-30 min. haya conseguido asociar más sonidos a más acciones sin cometer errores.

3. Cuidado que te la pegas.

El objetivo del juego es pasar de un punto A a otro B sin tocar ningún obstáculo con los ojos tapados.

¿Cómo se juega? Fácil.

- Coloca en un pasillo de la casa diferentes obstáculos: botella, cojín, un vaso de plástico, algún juguete... (cuantos más obstáculos, más difícil).
- Siguen jugando Laura y Antonio.
- Laura monta su circuito, con 3 obstáculos, en el pasillo de la casa.
- Antonio observa dónde están los obstáculos y cuando los tenga memorizado, Laura le venda los ojos.
- Cuando los tenga vendado. Antonio tiene que ir de un lugar a otro sin tocar nada.
- Si toca algún obstáculo, es el turno de Laura.
- Y Antonio coloca sus 3 obstáculos en el circuito en el orden que considere.
- Laura pasa con los ojos vendados y llega al final del circuito, entonces es el momento de que Antonio coloque un nuevo material. En lugar de 3, coloca 4.
- De este modo cada vez que se supere, se va haciendo más complejo el poder llegar al otro punto.
- Ganará (o no), el que consiga pasar con mayor número de obstáculos.

4. Juego de Simón dice...

El objetivo es confundir.

Me explico.:

Una persona hace de director. La otra/s persona/s hacen lo que dice el director. El director tiene que intentar confundir a las personas que dirige.

- *Laura hace de directora y Antonio es dirigido.
- *Laura tiene que decir "Simón dice..." y añade una acción. Entero sería: "Simón dice... nos sentamos"
- *Y Antonio se tiene que sentar.
- *Luego Laura dice "Simón dice... nos levantamos"
- *Y Antonio se tiene que levantar.



Centro educativo "La Inmaculada Concepción"

C/ San Miguel, 18

41530 – Morón de la Frontera (Sevilla)

www.colegiolainmaculada.com

Tel.: 954850294 / Fax: 955852868

EDUCACIÓN FÍSICA

PRIMARIA



- *OJO, que si Laura no dice "Simón dice..." Antonio no tiene que hacer nada.
- *Si Laura dice, "Nos sentamos" y Antonio se sienta. Antonio se ha confundido porque no lo ha dicho "Simón"
- *En el caso de que se confundan, se cambian de roles.
- *Ganará el juego el que menos confusiones haya tenido en 10 min.

ESPERAMOS QUE PASÉIS UN BUEN RATO EN FAMILIA